DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Жрец 1	Солдат	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Холмовой дварф	Нейтрально-доброе	
раса	мировоззрение	опыт

сила	+2 (14)
ловкость	−1 (8)
телосложение	+2 (15)
интеллект	+0 (10)
мудрость	+3 (16)
харизма	+1 (12)

+2 бонус мастерства

- ○ +2 Силы
- ○ −1 Ловкости
- ○ +2 Телосложения
- ○ +0 Интеллекта
- ● +5 Мудрости
- ● +3 Харизмы

спасброски

- ○ −1 Акробатика (Лов)
- ○ +0 Анализ (Инт)
- ● +4 Атлетика (Сил)
- ○ +3 Внимательность (Мдр)
- ○ +3 Выживание (Мдр)
- ○ +1 Выступление (Хар)
- ● +3 Запугивание (Хар)
- ○ +0 История (Инт)
- ○ −1 Ловкость рук (Лов)
- ○ +0 Магия (Инт)
- ● +5 Медицина (Мдр)
- ○ +1 Обман (Хар)
- ○ +0 Природа (Инт)
- ○ +3 Проницательность (Мдр)
- ● +2 Религия (Инт)
- ○ −1* Скрытность (Лов)
- ○ +1 Убеждение (Хар)
- ○ +3 Уход за животными (Мдр)

* Смотрите снаряжение

навыки

18	−1	25 фт
КД	инициатива	скорость

Максимум хитов 11

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к8

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

Я всегда почтителен и вежлив. Я не доверяю своим внутренним ощущениям, и предпочитаю понаблюдать за поступками других.

черты характера

Уважение. Нужно относиться друг к другу с достоинством и уважением.

идеалы

У меня три двоюродных брата — Гандрен, Тарден и Нандро Роксикер. Они мои друзья и почётные члены клана.

привязанности

Иногда мне кажется, что богов вовсе не заботят хлопоты смертных.

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
боевой молот	+4	1к8 + 2 дробящ.
ручной топор*	+4	1к6 + 2 рубящ.

*Вы можете метнуть ручной топор на 20 фт. или на 60 фт., но с помехой к броску атаки.

Заговоры. Вам известны *свет*, *священное пламя* и *чудотворство*. Вы можете накладывать их неограниченно. Описание в книге правил.

Ячейки заклинаний. У вас две ячейки заклинания 1 уровня для накладывания подготовленных заклинаний.

Подготовленные заклинания. Вы можете подготовить 4 заклинания 1 уровня, выбирая из списка заклинаний жреца в книге правил. Помимо этого, у вас всегда подготовлены два домнных заклинания: *благословение* и *лечение ран*.

атаки и заклинания

Использованце заклинаний. Базовой характеристикой при накладывании заклинаний является Мудрость. Сл противостояния вашим заклинаниям — 13. Если вы совершаете атаку заклинанием, ваш бонус атаки равен +5. Подробности смотрите в книге правил.

Поборник жизни. Ваши лечащие заклинания чрезвычайно сильные. Когда вы восстанавливаете хиты существу заклинанием 1 уровня и выше, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Дварфская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

Дварфская выдержка. Максимум ваших хитов повышен на 1 (уже учтено), и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

Сержант наёмников. Вы — младший офицер среди Минтарнских наёмников. Этот статус даёт вам некоторые полномочия. Солдаты Минтарна вас уважают и выполняют ваши приказы. Вы можете потребовать во временное пользование простое снаряжение и лошадей. Вы также можете входить внутрь лагерей наёмников и крепостей Минтарна.

умения и особенности

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение. Все виды доспехов и щитов, простое оружие, боевые топоры, ручные топоры, лёгкие молоты, боевые молоты, азартные игры (карты), инструменты каменщика, транспорт (наземный)

Языки. Общий, Дварфский

Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

прочие владения и языки

ММ
СМ
ЗМ
ЗМ 10
ПМ

Кольчуга*, щит, боевой молот, 2 ручных топора, святой символ, рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рацион на 10 дней, бурдюк, 50 фт. пеньковой верёвки, инструмент каменщика, кинжал (трофей с убитого врага), колода карт, обычная одежда, кошель, отличительный знак (сержант).

*Пока вы носите этот доспех, вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

снаряжение

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Дварф

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнечный горн, верность клану и традициям и пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех дварфов.

Смелые и выносливые дварфы известны как опытные воины, шахтёры, камнетёсы и металлурги. Они могут жить более 400 лет, и старейшие из них часто помнят этот мир сильно отличным от нынешнего.

Дварфы стойкие и выносливые, как горы, в которые они влюблены. Они стоически противостоят проходящим столетиям и почти не меняются. Дварфам присущи непреклонность и лояльность, верность своему слову, решительность в действиях, временами переходящие в упрямство.

В Забытых Королевствах ваш народ называют золотыми дварфами. У него есть далёкие королевства на юге, и обычно он держится на расстоянии от человеческих дел. Их собратья — щитовые дварфы на севере, обитая в суровых условиях, сами стали сильными и прочными.

Имена мужчин дварфов: Адрик, Баэрн, Броттор, Вэйт, Вондал, Гардаин, Даин, Даррак, Килдрак, Моргран, Орсик, Рюрик, Таклинн, Торадин, Тордек, Травок, Траубон, Фаргрим, Харбек, Эберк, Эйнкиль

Женские имена: Артин, Бардрин, Вистра, Гуннлода, Гурдис, Дагнал, Диеза, Илде, Катра, Кристид, Лифтраса, Мардред, Рисвин, Саннл, Торбера, Торгга, Финеллен, Хельджа, Хлин, Эльдет, Эмбер

Названия кланов: Боевой Молот, Горунн, Данкил, Железный Кулак, Крепкая Наковальня, Ледяная Борода, Лодерр, Стракелн, Торунн, Унгарт

Жрец

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далёкими мирами богов. Настолько же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделён божественной магией.

Божественный домен: Вы черпаете магию из домена своего божества, его сферы влияния в этой вселенной. Сфера даёт вам возможность всегда иметь подготовленными такие заклинания как *благословение* и *лечение ран*.

Ваш домен — Жизнь, он связан с большинством добрых богов. Ваш бог — Мортаммор Дьюин, дварфский бог путешественников и изгоев, тех, кого можно повстречать в иных землях и среди чужеземцев. Дварфы, которые почитают его, носят с собой его священный символ — ботинок, который накрывает смотрящая вверх булава. Символ обычно носится на ожерелье, изготовленное из серебра и железа.

Предыстория

Вы были обучены как солдат на острове Минтарн, а затем отправились в путь к Невервинтеру в группе наёмников, которые выполняли роль как армии, так и городской стражи. Вы разочаровались в своих побратимах, которые своей властью и авторитетом пытались нажиться на тех, кого они должны защищать. Всё встало на места, когда вы отказались подчиняться приказам и стали следовать зову сердца. Вас отстранили от текущей должности, но вы сохранили своё звание и связь с наёмниками. С тех пор вы посвятили себя служению только своему богу.

Личная цель: Преподать урок Красноклеймённым. Вы слышали, что Даран Эдермат из города Фандалин ищет храбрых и отважных бойцов, способных преподать урок неким хулиганам. Этих бандитов именуют Красноклеймёнными, и они накапливают силы около Фандалина, а их методы напоминают ваших бывших побратимов. Теперь вы изо всех сил хотите прекратить это.

Мировоззрение: Нейтрально-доброе. Вас ведёт совесть, а не власть и закон. Сила должна даровать блага всем, а не подавлять слабых.

Получение уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к8 + 3.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное вашему уровню + ваш модификатор Мудрости, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

Прогресс в использовании заклинаний

Уровень	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний		
		1	2	3
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

2 уровень: 300 опыта

Божественный канал. Вы можете пропускать через себя божественную энергию, и с помощью этой энергии создавать один из двух магических эффектов: Изгнание нежити или же Сохранение жизни. Оба эффекта совершаются действием и требуют наличия священного символа. При использовании Божественного канала вы выбираете, какой из двух эффектов создать. Чтобы использовать это умение ещё раз, вам потребуется завершить короткий или продолжительный отдых.

Изгнание нежити. Если вы используете Изгнание нежити, вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 13). Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Сохранение жизни. Если вы используете Сохранение жизни, выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите между ними 10 хитов. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. На 3 уровне вы можете распределять 15 хитов, на 4уровне 20, и на 5 уровне 25 хитов.

3 уровень: 900 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *божественное оружие* и *малое восстановление*.

4 уровень: 2700 опыта

Заклинания. Вы изучаете ещё один заговор жреца на свой выбор.

Улучшение характеристик. Ваша Мудрость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Мудрости теперь +4.
- Сл спасброска от ваших заклинаний и Сл для Изгнания нежити увеличивается на 1.
- Ваш бонус атаки заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Мудрости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Мудрости, увеличивается на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

5 уровень: 6500 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *возрождение* и *маяк надежды*.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний и Изгнания нежити увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.

Уничтожение нежити. Если нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, она мгновенно уничтожается, если её показатель опасность 1/2 или ниже.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.